LE CHOIX DE SABLE

Le retour d'anciens personnages, une aventure complexe parcourue de faux-semblants. Et une réflexion sur le jeu de basse et l'esprit pionnier.

Jeu : Marchebranche, aventures initiatiques dans un monde de forêts en clair-obscur
http://outsider.rolepod.net/millevaux/marchebranche/

Joué le 02/06/2016 sur google hangout

Personnages : Nina Basquito, Arthur Vilebrequin, Benedicto, Krân

Partie enregistrée sur ma chaîne youtube
https://www.youtube.com/watch?v=dy4EmjtXxwQ

L'histoire :

Devant le nombre des missions à réaliser, Nina Basquito et Arthur Vilebrequin se sont séparés de leur groupe de marchebranche initial.
Arthur Vilebrequin est un gamin voyageur de 12 ans, avec son chien Spip. Il porte plusieurs couches de vêtements à peu près rouges et trop grands, tenus par des ficelles, et une cape. Il a une queue d'écureuil qui dépasse ses loques, il l'a depuis le début mais ce détail avait été omis lors de ses précédentes aventures.

Sur le chemin, ils ont retrouvé d'autres marchebranches qui les ont rejoints. Il y a d'abord Benedicto Solini, un homme mûr hérisson habillé d'une toge romaine écarlate dedans/boueuse dehors, qu'il porte en lourde écharpe en déplacement pour ne pas l'abîmer. Il a un bâton tout tordu issu d'un jeune chêne liège forcé de pousser dans une forêt d'arbres couchés par une météorite. Il est artisan ébéniste et son atout est le cœur.
Benedicto a recueilli Arthur Vilebrequin après la mort de sa mère. La vie des parents d'Arthur a été mouvementée. Son père a trompé sa mère une fois, alors sa mère est partie, emportant Arthur avec elle. Depuis, le père s'est abstenu d'avoir la moindre liaison, mais sa mère n'a jamais voulu le reprendre pour autant, et un jour, elle est morte. Alors son père a repris la garde d'Arthur et il a refait sa vie avec une autre femme. Alors, le fantôme de sa mère est revenu d'outretombe pour le persécuter. Aussi, son père l'a confié aux bons soins de Benedicto et est parti de son côté, pour fuir la colère du fantôme de sa mère.

Nina Basquito a quant à elle retrouvé Krân. Krân s'est aussi occupé d'elle quand elle a perdu ses parents. C'est un mage avec un crâne noir et blanc tatoué sur le visage. S'il est sinistre d'aspect, il est doué d'une forte empathie qui l'amène à éprouver de la compassion pour les gens.

On leur a indiqué le chemin d'une communauté où on pourrait leur donner des cartes du tarot de l'oubli : Havresac.

Ils se sont aventurés dans une forêt jonchée de feuilles mortes, avec des arbres blancs couverts de moisissures noires. Et enfin, une enclave avec un panneau de bois marqué : Havresac. C'est juste un sentier bordé de baraques basses aux toits plats calé par des pierres. Les habitants portent tous des capes et des chapeaux, ils sont farouches. Les marchebranches cherchent à parler aux gamins, mais ceux-ci filent se cacher dans les caves et dans les arbres. L'un d'eux se laisse appater. Il est vêtu d'une cape grise et se pend aux branches par les pieds. Ainsi, la tête en bas, il les bombarde de glands en criant : "Le gîte et le couvert ! Le gîte et le couvert !" Et les autres enfants dans les arbres

font de même. Pour le couvert, il leur indique l'auberge de Havresac : l'auberge du Silence d'Or. C'est la seule maison de pierre du village. Devant, se tient une vieille avec de gros yeux qui fait bouillir une marmite dans la rue. Une grosse colonne de vapeur en sort. La vieille leur ouvre la marmite. Dans l'eau bouillante, des carpes nagent sans souci alors qu'elles devraient être cuites. La vieille leur sort des croûtons du bouillon pour leur offrir à manger, et elle-même gobe une carpe vivante. Elle leur montre l'intérieur de l'auberge, tout est claquemuré, il y a des matelas de paille. Elle leur dit de bien faire silence quand ils sont à l'intérieur. Quand les marchebranches lui demandent si on obtient de l'or en faisant silence, elle semble réfléchir et leur répond que oui, certainement. La carpe essaye de sortir de sa bouche.

Trois personnes s'approchent de l'auberge pour leur proposer des missions.
La première, c'est Sable, une jeune femme de seize ans. Krân la reconnaît ! C'était son amoureuse dans le temps, mais elle est partie car elle voulait à tout prix savoir ce qu'il y avait au bout du chemin. Et elle est arrivée là. Elle lui saute dans les bras. Krân, qui a un don d'empathie, voit qu'elle ressent du plaisir à se revoir, mais c'est une émotion étrange. Comme programmée.
Sable leur explique qu'elle connaît un ermite qui vit dans le Bois de Lune. Il possède un miroir qui permet de voir les gens tels qu'ils sont vraiment. Et d'après elle, cela provoque son malheur parce qu'il est condamné à se méfier de tout le monde, puisque personne n'est innocent. Elle veut qu'ils cassent ce miroir, pour que l'ermite se résigne à lâcher prise, à accepter les gens avec leurs imperfections, et à retrouver le bonheur.

La deuxième personne, c'est Cendre, un carbonnier avec de grosses moustaches et de gros sourcils, une casquette et une salopette couverts de suie. Avant de leur expliquer la mission, il les conduit à un arbre, le seul qu'il ne coupera jamais. C'est un arbre qui donne chaque jour des fruits qui contiennent les pensées qui étaient dans l'air ce jour-là. Il leur propose une chicorée qu'il a faite avec des endives trouvées entre les racines de l'arbre. Elles ont le goût de la nostalgie.
Cendre se rappelle qu'il vient de la ville de Tourblanche et qu'il a un frère jumeau, Écorce. Il sait qu'ils ont été séparés, peut-être s'étaient-ils disputés ? Mais son frère lui manque. Il veut qu'ils aillent le retrouver à Tourblanche et organisent des retrouvailles. Cendre sent sensiblement qu'il faut se hâter, qu'il pourrait arriver des choses graves sinon.

La troisième personne, c'est Sente, une petite hermine avec un foulard rouge. Elle tient une petite boutique de rachat de dettes d'honneur. Les gens qui ont contracté une dette d'honneur trop lourde à acquitter viennent la voir, ils la payent avec un souvenir et en échange, elle reprend la dette d'honneur à son compte. Sente vient les voir pour une dette d'honneur qu'elle a racheté, elle veut que les marchebranches s'en acquittent pour elle, et elle insiste sur le fait que c'est urgent. Elle prend un peu les marchebranches de haut, les traite comme des employés paresseux qu'il faut réveiller. La dette d'honneur en question : retrouver Cercle, un enfant de vachers (reconnaissable au tatouage rouge de cercle qu'il a sur le front). Il a été enlevé par les horlours il y a quelques années. Il faut le ramener à ses parents.

Benedicto et Krân retournent voir Sable pour la percer à jour. Ils se concentrent, et l'espace d'un instant, ils voient Sable telle qu'elle est vraiment : une gobeline-chouette. Krân en a le cœur brisé. Il est hors service pour les marchebranches. Benedicto passe la nuit à fabriquer un étui avec l'écorce de l'arbre à nostalgie.

Pendant la nuit, les marchebranches comprennent que tous les habitants de Havresac sont des gobelins-chouettes. Quand ils ont demandé leur chemin vers Tourblanche à la vieille, elle leur a répondu d'aller jusqu'au prochain carrefour et de tourner à gauche, et surtout pas à droite. Les marchebranches en déduisent que ce village est une réplique de Havresac : le vrai Havresac, avec ses habitants humains, doit être à droite au carrefour.

Au matin, ils se réveillent après avoir fait silence dans l'auberge. Les épines de Benedicto sont remplies de paille ! Au sortir de l'auberge, ils trouvent une bourse d'or à leurs pieds. C'est sans doute la vieille qui l'a laissé. En tant que mauvaise copie de la vraie aubergiste de Havresac, elle a dû mal interpréter le sens du nom de son auberge, et croire qu'une bourse d'or était dûe aux hôtes silencieux. Les moustaches de la carpe lui sortent encore par les narines.

Benedicto donne à Krân l'étui qu'il a fabriqué dans l'écorce de nostalgie : c'est un étui pour ranger les morceaux de son cœur brisé, en attendant de retrouver la vraie Sable. Grâce à cet artifice, Krân retrouve un peu de courage et rejoint à nouveau les rangs des marchebranches.

Ils partent vers Tourblanche et arrivent au fameux carrefour. Ils y croisent trois chiens féroces, au pelage noir, avec des colliers noirs. L'un des chiens leur dit qu'ils recherchent Cendre, et qu'il a le pouvoir de savoir si les marchebranches l'ont croisé. Il leur demande dans quelle direction ils peuvent retrouver Cendre. Les marchebranches leur indiquent la direction dont ils viennent. Ils ont dit la vérité pour protéger le vrai Cendre, qui est sûrement dans le vrai Havresac, à droite au carrefour.

Avant d'aller à Tourblanche, les marchebranches se rendent justement au vrai Havresac. Ils y retrouvent toutes les personnes qu'ils ont rencontré dans le faux Havresac, mais cette fois-ci, personne ne se masque sous une cape ou un chapeau.

Krân retrouve la vraie Sable. Celle-ci est contente est surprise de le retrouver, mais Krân en veut plus, il veut recommencer leur relation. Elle lui explique qu'elle n'est pas encore prête.

Les marchebranches retrouvent le vrai Cendre. Il avait justement l'intention de leur donner une carte de tarot pour retrouver son frère. Cela leur confirme que les gobelins-chouettes copient les désirs des humains dont ils usurpent l'identité.

Les marchebranches retournent au carrefour, et cette fois prennent la route de Tourblanche. Au bout d'un moment, la forêt cesse pour faire place à un chaos de roches. Leurs formes géométriques laissent penser qu'il s'agit de ruines géantes et non de roches naturelles. Tourblanche est au terme de ce chaos rocheux, sur une pointe qui s'enfonce vers de la mer, battue par les vagues. Tourblanche est comme son nom l'indique, une gigantesque tour blanche. Les parois sont fissurées, et ça et là certaines des pierres gigantesques qui la composent manquent à l'appel. C'est visiblement une ruine de l'ancien empire. Une vraie ville s'est reconstruite dessus, des maisons de bois auprès du grand escalier en colimaçon qui remonte le long de la tour, et quelques demeures troglodytes là où les pierres gigantesques manquent à l'appel. Parfois, l'escalier est effondré et remplacé par une passerelle de bois. La ville est cernée par des corbeaux.

En face de Tourblanche, séparée d'elle par un bras de mer, une construction jumelle : Tournoire, la cité ennemie, cernée par les mouettes.

Les marchebranches interrogent un mendiant barbu. Le mendiant leur offre un croûton de pain : "Le gîte et le couvert pour les marchebranches !" Il leur apprend qu'Écorce... n'est rien d'autre que le seigneur de Tourblanche !

Ils obtiennent une audience dans son palais, construit au sommet de Tourblanche, battu par les vents et couvert de fientes de corbeaux. L'endroit a quelque richesse : des tapisseries, un trône. A la simple mention du nom de Cendre, Écorce congédie sa cour et ses gardes pour parler aux marchebranches seul à seul. Il leur raconte que jadis Tourblanche et Tournoire étaient en guerre ouverte, et Tourblanche a perdu une bataille. Écorce et Cendre régnaient alors tous les deux sur Tourblanche. Ils ont signé un traité s'engageant à ce que l'un d'eux parte en exil, ce qui représentait

un affaiblissement symbolique de Tourblanche, et c'est Cendre qui s'est sacrifié. S'il venait à revenir en ville, Tournoire aurait toute licence pour recommencer la guerre. C'est donc pour maintenir la paix qu'Écorce renonce à revoir son frère jumeau. Les marchebranches lui demandent d'écrire un courrier à l'intention de son frère, alors il écrit : "Je suis désolé de t'avoir demandé de te sacrifier pour notre ville. Il nous est impossible de nous revoir. Mais tu me manques." A leur demande, il leur confie aussi des hommes d'armes qui vont les accompagner pour aller veiller sur Cendre. Ils lui parlent des chiens noirs et Écorce s'inquiète : ce sont des agents de Tournoire. Les marchebranches lui expliquent l'existence du faux Cendre, qui est un gobelin-chouette, et craignent que les chiens noirs ne s'en servent pour provoquer la guerre. Ils lui demandent s'il existe une façon de démasquer les gobelins-chouettes, Écorce leur répond qu'il existe un miroir qui reflète les gobelins-chouettes tels qu'ils sont vraiment, il est en possession de l'ermite du Bois de Lune. Les marchebranches lui demandent de leur confier un miroir précieux, qu'ils échangeront à l'ermite du Bois de Lune.

Les marchebranches retournent au vrai Havresac et expliquent au vrai Cendre qu'ils ont accompli la mission et laissent les hommes d'armes assurer sa protection. Alors Cendre se résigne à ne jamais retourner à Tourblanche et leur confie sa carte du tarot de l'oubli : c'est la carte du Fou, on y voit une personne furieuse, brandissant des armes, et menaçant une personne en arrière-plan. Benedicto s'en empare. Il découvre alors qu'il détestait le père d'Arthur, mais sans se rappeler pourquoi. Ceci dit, il pense avoir une petite idée. Selon lui, le père d'Arthur lui a volé sa femme.

Ils trouvent la vraie Sente, qui tient sa boutique de rachat de dettes d'honneur dans le vrai Havresac : en fait un simple tapis déroulé au sortir de son terrier. La vraie Sente leur confie à nouveau la mission de retrouver Cercle. C'est justement ce que les marchebranches voulaient entamer. On leur explique que les parents de Cercle sont des vachers. Ils ont vraiment beaucoup de bêtes, et pour les faire paître, ils ont commencé à défricher les forêts qui appartienennt aux horlours. En guise de représailles, les horlours ont capturé leur fils. Les marchebranches se rendent dans les pâtures pour collecter des indices. Ils découvrent une troupe de paysans massés autour de quelque chose. Les marchebranches demandent à voir, un paysan dit à Arthur que c'est pas un spectacle pour un gamin, Arthur affirme qu'il est grand maintenant, le paysan le laisse approcher, mais il lui cache les yeux et n'écartera ses doigts qu'au signal d'Arthur.
Ce que les paysans ont découvert, ce sont les corps lacérés des parents de Cercle. Au premier regard, on aurait dit qu'ils ont été tués par des griffes, mais à y voir de plus près, c'est plutôt l'œuvre d'un couteau ! Les paysans pensent que c'est Cercle en personne qui est venu tuer ses parents ! Les horlours lui ont lavé le cerveau ! Ils veulent lancer une expédition punitive, et tuer Cercle. Les marchebranches leur disent qu'ils vont faire une médiation. Ils obtiennent 24 h de délai. L'or de la bourse de Benedicto noircit, elle se charge de la colère des paysans. Désormais, c'est une bourse d'or maudit qui ne peut payer que des besognes de vengeance.

Benedicto et Arthur s'enfoncent dans la forêt des horlours. Nina et Krân préfèrent aller vers le faux Havresac : elles sentent que le faux Cendre est en danger, et il faut aussi retrouver l'ermite du Bois de Lune.

La forêt des horlours est noire et encombrée. Benedicto et Arthur y croisent un homme mûr drapé dans un manteau. C'est le père d'Arthur ! Il était justement à la recherche de son fils. Il est traqué par le fantôme de sa mère, elle a d'ailleurs tué une personne sur son chemin. Il a appris qu'Arthur avait fait ses preuves en tant que marchebranche, alors il le supplie de retrouver sa fantôme de mère et la faire renoncer à sa vengeance.

Benedicto accable Monsieur Vilebrequin de reproches, il le traite de mauvais père, de mauvais mari. Monsieur Vilebrequin rappelle qu'il n'a trompé sa femme qu'une fois, et qu'il s'en est beaucoup voulu. Benedicto lui demande s'il lui a volé sa propre femme. Monsieur Vilebrequin rappelle que lui est Benedicto étaient de vrais amis, et c'est bien pour ça qu'il lui a confié la garde d'Arthur. La

femme de Benedicto souffrait d'être une hérissonne. Monsieur Vilebrequin l'a alors aidé. Il a jeté sa peau de hérisson dans une cheminée, et sans sa peau de hérisson, la femme de Benedicto était humaine. Mais alors, elle a refusé de retourner dans la couche de son hérisson de mari. Elle a voulu rester avec Monsieur Vilebrequin. C'est en effet avec elle qu'il a refait sa vie, et s'est ainsi attiré les foudres du fantôme de la mère d'Arthur.

Arthur promet qu'il partira à la recherche du fantôme de sa mère, et c'est sur une note douce-amère qu'ils se séparent. Monsieur Vilebrequin part se réfugier à l'Auberge de la Forteresse, un établissement protégé contre les fantômes, où l'attend d'ailleurs l'ancienne femme de Benedicto. Benedicto accepte d'aider à la recherche du fantôme, mais à condition que Monsieur Vilebrequin s'engage à lui retirer ensuite sa peau de hérisson à lui aussi.

Alors que Nina et Krân approchent du faux Havresac, ils recroisent les trois chiens noirs, qui traînent le faux Cendre. Nina et Krân n'osent pas les affronter, car ces chiens se battraient jusqu'à la mort, et Nina et Krân veulent éviter la noirceur. Le faux Cendre les appelle à l'aide, mais la mort dans l'âme, les marchebranches laissent les chiens noirs l'emporter.

Benedicto et Arthur arrivent au cœur de la forêt des horlours. Ils se retrouvent escortés par d'immenses ours couverts de glu noire, au souffle rauque et anormal. Arrive en face d'eux un horlours et une horlourse. C'est Cercle en personne qui chevauche le horlours, il est couvert de glu noir et porte des couteaux à trois lames qui lui font comme des griffes. On voit encore sur son front le tatouage rouge en forme de cercle.

Cercle leur dit que ses parents les vachers ont continué à déboiser le territoire sacré des horlours, et donc ils méritaient la mort. Arthur lui parle en langue horla et le convainc que la situation est devenu critique, et qu'il est de sa responsabilité maintenant d'empêcher une guerre entre humains et horlours. Cercle accepte de devenir un ambassadeur entre humains et horlours, et les suit vers Havresac. Spip, le chien d'Arthur, s'est gorgé de la colère des horlours, désormais il se prend lui aussi pour un de ces monstres.

Ils retournent à Havresac avec Cercle. Les paysans veulent le tuer pour son crime. Mais à nouveau, les marchebranches arrivent à les raisonner. L'or de Benedicto se charge à nouveau de la colère des paysans, et se transforme en charbon.

Nina et Krân arrivent au bois de Lune. Le sol est de la roche blanche couverte de cratères, seuls de fins arbres noirs arrivent à y pousser. Ils trouvent l'ermite, un vieil homme barbu qui s'est construit une demeure avec des pierres de récupération. Le vieil homme se méfie d'eux et il observe leur reflet dans son miroir pour vérifier qu'ils ne sont pas des gobelins-chouettes. Il leur explique qu'il a connu la fausse Sable, elle était amoureuse de lui et s'est faite passer pour ses anciennes amantes. Il s'est exilé pour la fuir. Nina et Krân insistent pour qu'ils lui confient son miroir, ils en ont besoin pour assurer la paix à Tourblanche, pour sauver des vies.

Ils y parviennent, mais dans le processus, le cœur de Krân est de nouveau brisé. Il n'en peut plus d'être marchebranche, il veut vivre avec Sable.

Il voit deux chemins. L'un conduit vers la vraie Sable, qui pourrait bien se refuser à lui et le rendre malheureux. L'autre conduit vers la fausse Sable, qui croit l'aimer parce qu'elle est programmée pour ça, avec qui il pourrait être heureux s'il acceptait de se mentir à lui-même.

Après une longue réflexion,

il s'engage sur le chemin qui conduit à la vraie Sable.

Feuilles de personnages :

Arthur Vilebrequin, voyageur, âme
Notes : bâton, toile (femme qui noie un enfant)
Expérience 1
Spécialité : comprendre la langue des horlas
Souvenir : (carte des amoureux) Mes parents. L'un a trompé l'autre. Le trompé s'est enfui en m'emmenant
Compagnon : Spip (noirceur : se prend pour un horlours)

Nina Basquito, saltimbanque, esprit
Notes : bâton, gobelet sans fond contenant un souvenir

Krân, mage, coeur
Noirceur : coeur brisé

Benedicto Solini, artisan, coeur
Expérience 1
Souvenir : (carte du fou) déteste le père d'Arthur, sans se rappeler pourquoi
Spécialité : ignorer la peur
Equipement : bourse d'or (devenue du charbon, donc considéré comme perdu)

Commentaires :

Durée : 3h de jeu, 1/2 h de debriefing

Profils des joueur.se.s :
Expérimenté.e.s. Les joueurs de Nina et Arthur avaient déjà joués à Marchebranche, avec les mêmes personnages, dans l'aventure "Le Moulin du Petit Poucet"

Brainstorm initial :
On a créé les personnages au préalable et de mon côté j'ai préparé le premier lieu et les trois premières missions.

Défis :
Réussir une partie en hangout avec quatre personnages, c'est toujours un défi

Mise en jeu :

+ On a trouvé intéressant de reprendre les personnages de Nina et d'Arthur. Pour intégrer Benedicto et Krân, j'ai appliqué une règle qui consiste à créer un souvenir entre un nouveau-venu et un ancien personnage. On tire un souvenir sur la table des situations dramatiques, et un dé : 1-2-3 c'est les joueurs qui complètent le souvenir, 4-5-6 c'est moi. Dans les deux cas, le personnage nouveau-venu doit tenir un rôle positif dans ce souvenir. Dans les deux cas, j'ai tiré 4-5-6 donc c'est moi qui ai raconté les souvenirs.

+ Cette fois-ci, j'ai réussi à jouer en sonorisant en même temps. J'ai passé des albums de la playlist Millevaux sur un autre navigateur, et j'ai réglé le volume grâce au mélangeur de volumes (application sur Linux et sur Windows qui permet de moduler le son en fonction de sa source),

tandis que le hangout était sur un autre navigateur, avec le son à fond. C'était la seule solution, car Bandcamp n'a pas de bouton de volume. Je laissais les liens vers les albums sur la chatbox du hangout, libre aux joueur.se.s d'écouter ou pas.

Playlist :
We are, we were and we will have been, par Bong, drone-ambient à sitar, englobant, rassurant, hypnotique, qui resserre son emprise de plus en plus doucement.
Zugzwang for Fostex, par Ian William Craig, de l'ambient bruitiste minimaliste avec un son qui part en miette, entre piano éthéré, rêve éveillé et voie ferrée abandonnée.
Lisieux, par Lisieux, du néo-folk, une guitare entêtante, un chant féminin vaporeux, la forêt qui se referme sur elle. Bienveillante... ou non ?
Imihs, par Shelving, post-rock aux influences kraut, une aventure au bout de la nuit, au bout des rêves, au bout des montagnes.

Debriefing :

Retour du joueur d'Arthur :

+ La première partie, il y avait plus de contenu Miyazaki.
[Réponse de Thomas : pourtant il y en avait aussi ici : les gamins dans les arbres, le faux village, les gobelins-chouette, la vieille aux carpes... Mais Marchebranche va au-delà de l'influence Miyazaki. La tour blanche et la tour noire sont directement issues de la BD La Malédiction des 7 Boules Vertes, autre influence majeure, et en général, Marchebranche est plus sombre et plus tragique que ses influences.]
[Réponse du joueur d'Arthur : oui, vu sous cet angle, le point Miyazaki est accordé. Après la question c'est est-ce des éléments que tu apporté lors de la partie ou sont ils présent dans les tables aléatoires fournis ?]
[Réponse de Thomas : le canon esthétique est compris en partie dans les tables aléatoires, et en partie dans les conseils de maîtrise.]

Retour du joueur de Benedicto :

+ J'ai bien aimé.

+ Le 1 et les échecs, ça se ressemble vachement. Étrange.
[Réponse de Thomas : c'est vrai que c'est la même chose, présentée sous un angle différent : le 1 c'est une réussite avec noirceur qu'on peut éviter en acceptant l'échec, le résultat supérieur au seuil c'est un échec qu'on peut racheter en réussite en acceptant une noirceur. Donc au final, c'est pareil.]

+ J'aurais préféré que la réussite avec noirceur soit sur 6 et non sur 1.
[Réponse de Thomas : depuis, je retourne le problème dans ma tête. J'aime la configuration actuelle parce qu'elle augmente le risque de noirceur. A voir si je peux remplacer ma formule pour quelque chose de plus intuitif et ludique.]

+ L'émotion est au rendez-vous.

+ Tu n'as dit que deux fois "Que faites-vous ?". On n'a pas eu la parole. J'ai eu l'impression de jouer au Jeu dont vous êtes les Héros. Tu as été très directif.
[Réponse de Thomas : Sur cette aventure, j'ai surpréparé. Mon lieu et mes trois premières missions étaient complexes, j'avais aussi les deux souvenirs pour lier les personnages. Donc j'ai passé beaucoup de temps sur les descriptions. Et 4 personnages en hangout, c'est ma limite haute, donc j'ai

manqué d'énergie pour inviter les personnages à agir. Je considérais que ça allait de soi, que chacun allait prendre des initiatives, j'avais d'ailleurs rappelé en début d'aventure que les personnages pouvaient faire ce qu'ils voulaient. Ceci dit, je dois bien reconnaître que ce qui est recherché avec Marchebranche tient plus de l'esprit pionnier (des missions à résoudre, des lieux à visiter, des intrigues à découvrir) que du jeu de basse (où le jeu serait centré sur les personnages et sur leurs initiatives). J'ai le sentiment que le fait que les missions s'aggravaient quand on les délaissait t'a donné une impression de jeu directif, et pourtant en ce qui me concerne je trouve que c'est une vraie façon de mettre en valeur les choix des personnages. Je pense que les choix des personnages sont très importants dans ce jeu, ils ont un impact fort, c'est bien pour cela que je parle d'esprit pionnier et non de participationnisme (un jeu où les joueurs ne feraient que des choix cosmétiques). De surcroît, le partage de la narration est spécial dans Marchebranche. Je réintègre toutes les idées et spéculations des joueur.se.s, mais je le fais discrètement, sans passer par le niveau méta. Mais c'est bien vous qui avez décidé que Sable et Cendre existaient aussi dans le vrai Havresac, que tous les habitants du faux Havresac étaient des gobelins-chouettes (je savais juste que c'était des horlas), que les chiens noirs allaient ramener Cendre à Tourblanche, etc...]

+ J'aurais voulu connaître l'avis de la joueuse de Nina, qui a très peu parlé.
[réponse de la joueuse de Nina : j'ai peu parlé à part pour dire oui ou non parce que les autres dialoguaient déjà beaucoup, mais ça m'a convenu.]
[réponse de Thomas : encore une fois, le contexte trop touffu et le grand nombre de joueur.se.s m'ont contraint à démissionner pour ce qui est de gérer les temps de parole]

+ J'aurais nettement préféré que les joueurs décrivent leurs souvenirs systématiquement.

+ J'aurais voulu savoir en méta que les missions s'aggravaient quand on les délaissait.

+ Le fait de se séparer est une martingale : si on se sépare, les missions vont réussir, et dès le niveau 1, on a le dos assez large pour encaisser les noirceurs et réussir tout le temps.
[réponse de la joueuse de Nina : c'est pas si facile que ça dès lors qu'on est séparés !]

+ Ce serait mieux si celui qui lance le dé et obtient une noirceur était obligé de la virer sur un marchebranche qui l'a aidé
[Réponse de la joueuse de Nina : je préfère au contraire que ça soit laissé au choix du lanceur de dé, qu'il puisse encaisser la noirceur sur lui.]

+ Est ce que tu préfères que les persos se séparent ou restent ensemble ? Ressentent en personne le fruit de leur décision ou décident démocratiquement et donc diluent la responsabilité ? Doivent choisir quelle mission délaisser ou doivent tout faire ?

Joueuse de Nina :

+ J'ai bien aimé

+ Sur le fait de pas raconter soi-même son souvenir : j'arrivais plus à retrouver mon personnage. Pas eu de chance aux dés !

+ J'aime beaucoup le fait d'avoir plein de missions, on se sent oppressée, j'adore ça.

Joueur de Krân :

+ J'ai beaucoup joué à Inflorenza Minima http://outsider.rolepod.net/millevaux/inflorenza-minima/
Et je réfléchis à un hack.
On voit bien la parenté entre Marchebranche et Inflorenza Minima

+ J'ai beaucoup aimé la partie. J'ai eu tout ce que j'attendais.

+ Descriptions très onirique, très drôles, et c'est vraiment très bien.

+ Au début de la partie, j'ai aimé ce côté feelgood, avec le gîte et le couvert, notamment.

+ Quand t'a passé Lisieux, c'était super. J'ai eu plus de plaisir à ce moment-là parce que ça collait mieux à l'ambiance onirique que les autres albums.

+ L'intrication des canevas entre eux et avec les personnages est sympa.

+ Il y a un effet boule de neige avec les emmerdes.

+ Ce qui m'a gêné, c'est le côté choix moral à plusieurs. Cela devenait du vote et de la discussion entre personnages. Dès qu'on a fait des groupes de deux, ça devenait plus personnel.
[réponse de Thomas : hélas, j'ai bien peur que ce soit un focus de ce jeu, le groupe de personnages qui doit statuer sur cette décision. Mais quelque part, ça donne un poids supplémentaire aux moments où les personnages se séparent.]

+ Les noirceurs arrivaient pas très vite
[réponse de Thomas : canevas touffu = beaucoup de temps sur les descriptions, moins de temps sur la résolution. Et c'est vrai qu'en moyenne, on avait un lancer de dé par mission, c'est la tranche basse car ce jeu préconise entre un à 4 lancers de dé par mission.]

+ Avec le dé, est-ce que tu reviens à une résolution tripartite (échec, réussite mitigée, réussite) comme dans Apocalypse World ?
[réponse de Thomas : oui, on s'en rapproche, parce que Marchebranche est un jeu profond, on dilue les dilemmes moraux dans le temps, d'où la possibilité d'avoir des réussites franches assez souvent, contrairement à Inflorenza Minima qui est un jeu intense, les dilemmes moraux arrivent tout de suite. On peut jouer Inflorenza Minima dans la durée, mais c'est éprouvant.]

+ A la fin, je me suis construit un choix moral pour moi-même. J'ai du mal à définir quelle posture de jeu ça implique.
[Réponse de Thomas : après réflexion, ça relève de deux choses. Cela a émergé de l'aventure, il s'est avéré évident que Krân aurait à choisir entre la vraie et la fausse Sable. Mais aussi, tu as fait acte d'introspection, ce que Frédéric Sintes appelle l'absorption, et c'est une composante importante du jeu moral. http://www.limbicsystemsjdr.com/combativite-absorption/]

À expérimenter lors du prochain playtest :

+ Lors du briefing, rappeler aux joueuses leur rôle actif dans la réussite de la partie, et notamment c'est à elles de demander la parole, car l'arbitre a trop à faire (jeu touffu...) pour gérer cet aspect.

+ Tester règle suivante : seuil toujours plafonné à 5. Résultat inférieur ou égal au seuil = réussite. Résultat supérieur au seuil, inférieur ou égal à 5 = échec ou réussite avec noirceur, au choix du

personnage. Résultat égal à 6 = échec ET noirceur. (ou échec ou réussite avec noirceur ? J'hésite encore)

+ Je garde les souvenirs décrits une fois sur deux par l'arbitre en ce qui concerne les tarots. mais pour tous les autres souvenirs, on laissera les joueuses décrire.

+ Préciser que les marchebranches sont maudits : les missions s'aggravent quand on les délaisse.